

PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN

VINCENTIUS PUTRA, JAKARTA



Puspita Pradhana
NIM 1211840023

KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

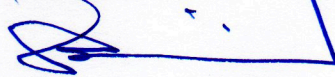
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN VINCENTIUS PUTRA, JAKARTA diajukan oleh Puspita Pradhana, NIM 1211840023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017

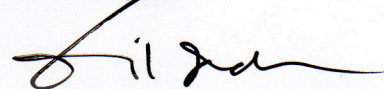
Pembimbing I



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

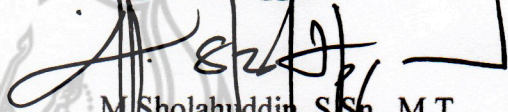
Pembimbing II



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

Cognete/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

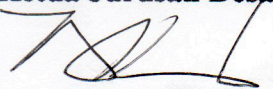
Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Bapa yang Maha Pengasih dan Penyayang serta berbagai kemudahan yang diberikan oleh-Nya.
2. Kedua orang tua saya Ibu Mm. Ratna Puspitasari dan Bapak Lukas Lantip Ciptadi serta keluarga tersayang, adik Maria Paragita Puspita yang selalu memberikan semangat, dukungan. Serta Marco Kilima yang memberikan doa, segala upaya, tenaga, kasih sayang, meluangkan waktunya yang sangat berharga kepada penulis.
3. Yth. Ibu. Dr. Suastiwi, M. Des, dan Bpk. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penulisan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bpk. Dony Arsetyasmoro, S.Sn. M. Ds, selaku Dosen Wali.
5. Yth. Ibu. Yulyta Kodrat P., M.T, selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini.

8. Pimpinan serta para staff Panti Asuhan Vincentius Putra dan Perhimpunan Vincentius Jakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Nur Ayasy, Agi S. P., Joddy Verdyandhika, Melida Atifa, Venny Devita, Malik, Hadi Muhammad, Jessica Carmeline, Dyah Ayu, Elisha Nathania, Yoshida Putri.
10. Teman-teman seperjuangan INDIS (PSDI 2012).
11. Teman-teman studio dan komunitas Keluarga Gerilya, SWH, KOPAJA, ARTJOG9 dan GTL Production.
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses pembuatan Karya Tugas Akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis

Puspita Pradhana

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN VINCENTIUS PUTRA, JAKARTA PUSAT

Abstract

Orphanages become one place nurture and rehabilitate the condition of orphans, both physical, mental and social life. From the effect of high birth rate it will affect the culture in any country. The welfare of the community may decrease and increase the number of children who are poorly educated, neglected by relatives or health decreased. Indirectly they lose a figure of parents who should protect, care for and provide their needs Vincentius Putra Orphanage located in Kramat, Central Jakarta became an orphanage for elementary school up to Senior high school children. This orphanage aims to provide care and education not only formal education but also education on skills and spiritual development. Limitations of space in this orphanage effected that in one room being a place for many activities and the number of child with different backgrounds will gather into one. Therefore the rooms need to be designed flexibly and the atmosphere of the room are create to improve communication among the space users.

Keyword : Interior Design Orphanage, and flexible.

Abstrak

Panti asuhan menjadi salah satu tempat untuk membina dan merehabilitasi kembali kondisi anak yatim-piatu, baik fisik, mental maupun kehidupan sosialnya. Dari pengaruhnya angka kelahiran yang tinggi ini maka akan sangat berpengaruh terhadap budaya di suatu lingkungan. Kesejahteraan masyarakat bisa menurun dan berimbaskan banyaknya anak-anak yang kurang mendapat pendidikan layak, dan penurunan kesehatan ataupun ditelantarkan oleh kerabat. Secara tidak langsung mereka kehilangan sebuah figure orang tua yang seharusnya melindungi, merawat, dan memenuhi kebutuhan mereka. Vincentius Putra bertempat di Kramat, Jakarta Pusat menjadi sebuah panti asuhan untuk anak-anak SD hingga STM. Panti asuhan ini bertujuan memberi perawatan dan pendidikan tidak hanya pendidikan formil tetapi juga pendidikan mengenai keterampilan dan pembinaan rohani. Keterbatasan ruang di panti asuhan ini mengakibatkan satu ruangan menjadi tempat untuk banyak kegiatan dan banyaknya anak-anak dengan beda latar belakang yang akan berkumpul menjadi satu. Oleh karena itu ruangan di panti asuhan ini perlu dirancang fleksibel dan suasana ruang dibangun untuk meningkatkan komunikasi antar pengguna ruang.

Kata kunci: Desain Interior, Panti Asuhan, dan fleksibel

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	4
a. Pola Pikir Perancangan	4
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
a. Panti Asuhan	7
b. Home	7
c. Space Learning	10
d. Pop Art	15
B. Program Desain	16
1. Tujuan Perancangan	16
2. Sasaran Perancangan	17
3. Data Lapangan	17
a. Data nonfisik	17
1. Data Proyek	17
2. Visi	17
3. Misi	18
4. Data Anak-anak Asuh	18
5. Data Karyawan dan Pengasuh	20
6. Daftar Aktifitas	20
7. Program Kegiatan	22
b. Data fisik	23
1. Site Plan	23
2. Peta Lokasi	23
3. Kondisi Lapangan	24
4. Fasilitas	27

c.	Data Literatur	29
d.	Kebutuhan Ruang dan Kriteria	39
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN		43
A.	Pemasalahan Perancangan	43
B.	Konsep Perancangan	44
1.	Tema dan Gaya Perancangan	44
2.	Konsep Fungsi	46
a.	Zoning	46
b.	Layout	47
c.	Material	48
d.	Warna	48
e.	Pattern	50
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN		51
A.	Alternatif Desain	51
1.	Alternatif Estetika Ruang	51
a.	Penerapan Tema dan Gaya	51
b.	Suana Ruang	52
c.	Elemen Dekoratif	52
d.	Komposisi Material	54
2.	Alternatif Penataan Ruang	55
a.	Zoning	55
b.	Layout	56
c.	Rencana Lantai	57
d.	Rencana Plafond	58
3.	Alternatif Pengisi Ruang	59
a.	Furniture dan Furnishing	59
1.	Meja Belajar	59
2.	Dining Chair	59
3.	Sofa 3 Seater	60
B.	Hasil Desain	62
1.	Presentasi Desain	62
a.	Rendering Perspektif	62
2.	Layout	68
3.	Detail Khusus	69
4.	BoQ (Bill of Quantity)	71
BAB V. PENUTUP		72
A.	Kesimpulan	72
B.	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		75

- RAB
- Lembar Asistensi
- Poster
- Katalog
- Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2.1 Transforming Learning Experience	12
Gambar 2.2 Teaching Spaces	13
Gambar 2.3 Learning Center	14
Gambar 2.4 Flexible Design for Flexible Learning	15
Gambar 2.5 Site Plan Panti Asuhan Vincentius Putra	23
Gambar 2.6 Peta Lokasi Panti Asuhan Vincentius Putra	23
Gambar 2.7 Bagian Depan dan Lapangan Parkir	24
Gambar 2.8 Ruang Makan Panti Asuhan Vincentius Putra	24
Gambar 2.9 Lorong Pendhopo Panti Asuhan Vincentius Putra	25
Gambar 2.10 Ruang Makan SMP Panti Asuhan Vincentius Putra	25
Gambar 2.11 Klinik Kesehatan Panti Asuhan Vincentius Putra	26
Gambar 2.12 Ruang Sekretariat Panti Asuhan Vincentius Putra	26
Gambar 2.13 Human Dimention Living Spaces	29
Gambar 2.14 Human Dimention Dining Spaces	30
Gambar 2.15 Human Dimention Dining Spaces	31
Gambar 2.16 Human Dimention Dining Spaces	32
Gambar 2.17 Human Dimention General Offices	33
Gambar 2.18 Human Dimention General Offices	34
Gambar 2.19 Human Dimention General Offices	35
Gambar 2.20 Human Dimention General Offices	36
Gambar 2.21 Human Dimention General Offices	37
Gambar 2.22 Human Dimention Hospital Rooms	38
Gambar 3.1 Reference Tema dan Gaya	45
Gambar 3.2 Reference Zoning	46
Gambar 3.3 Reference Layout	47
Gambar 3.4 Reference Material Yang Digunakan	48
Gambar 3.5 Skema Warna	49
Gambar 3.6 Reference Pattern	50
Gambar 4.1 Alternatif. Penerapan Gaya dan Tema	51
Gambar 4.2. Moodboard/Suasana Ruang yang Akan Dicapai	52
Gambar 4.3 Referensi Elemen Dekorasi yang Akan Digunakan	53
Gambar 4.4 Referensi Material yang Akan Digunakan	54
Gambar 4.5 Zoning Panti Asuhan Vincentius Putra	55
Gambar 4.6 Alternatif Layout Panti Asuhan Vincentius Putra	56
Gambar 4.7. Alternatif Rencana Lantai	57
Gambar 4.8. Rencana Plafond	58
Gambar 4.9 Altenatif Desain Meja Belajar	59
Gambar 4.10 Altenatif Desain <i>Dining Chair</i>	59

Gambar 4.11 Alternatif Desain <i>Sofa 3 seater</i>	60
Gambar 4.12 Rendering Perspektif Ruang Makan SD	61
Gambar 4.13 Rendering Perspektif Ruang Makan SD	61
Gambar 4.14 Rendering Perspektif Ruang Makan SMP	62
Gambar 4.15 Rendering Perspektif Ruang Makan SMP	62
Gambar 4.16 Rendering Perspektif Ruang Makan SMA	63
Gambar 4.17 Rendering Perspektif Ruang Makan SMA	63
Gambar 4.18 Rendering Perspektif Ruang Makan SMA	64
Gambar 4.19 Rendering Perspektif Ruang Makan SMA	64
Gambar 4.20 Rendering Perspektif <i>Lobby</i>	65
Gambar 4.21 Rendering Perspektif <i>Lobby</i>	65
Gambar 4.22 Rendering Perspektif Ruang Sekretariat	66
Gambar 4.23 Rendering Perspektif Ruang Sekretariat	66
Gambar 4.24 Layout Panti Asuhan Vincentius Putra	67
Gambar 4.23 Desain <i>Sofa 3 Seater</i>	68
Gambar 4.24 Desain <i>Triangle Table</i>	68
Gambar 4.25 Desain <i>BookShelf</i>	69
Gambar 4.26 Desain <i>Dining Chair</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Anak Asuh Berdasarkan Rentan Umur	18
Tabel 2.2 Jumlah Anak Asuh Berdasarkan Status Sosial	19
Tabel 2.3 Jumlah Anak Asuh Berdasarkan Agama	19
Tabel 2.4 Jumlah Anak Asuh Berdasarkan Tingkat Pendidikan	19
Tabel 2.5 Jumlah Karyawan dan Pengasuh Di Panti Asuhan Vincentius Putra	20
Tabel 2.6 Aktivitas Anak-anak Asuh Di Panti Asuhan Vincentius Putra	20
Tabel 2.7 Pola Aktivitas Anak-anak Panti Asuhan Vincentius Putra	21
Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang Panti Asuhan Vincentius Putra	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia ini bisa kita ketahui bahwa angka kelahiran masyarakatnya mencapai tingkat yang bisa dibilang tinggi. Dari pengaruhnya angka kelahiran yang tinggi ini maka akan sangat berpengaruh terhadap budaya di suatu lingkungan dan kurangnya pendidikan terutama dikalangan anak-anak. Kesejahteraan masyarakat pun bisa saja menurun dan terkadang diimbaskan dengan banyaknya anak-anak yang kurang mendapat pendidikan yang layak, kehilangan anggota keluarga karena kendala biaya dan kesehatan ataupun ditelantarkan. Karena kondisi itu bisa kita lihat banyak sekali anak-anak yang berusaha mendapatkan sesuap nasi dengan menggelandang di jalan-jalan yang bisa saja membahayakan nyawa mereka sendiri. Secara tidak langsung mereka kehilangan sebuah figure orang tua yang seharusnya melindungi, merawat, dan memenuhi kebutuhan mereka. Kepribadian dari anak-anak itu sendiri pun akan ikut berubah pasca kehilangan figure orangtua. Disini segelintir orang tergerak hati untuk menolong anak-anak tersebut dengan cara mendirikan panti asuhan dan menampung anak-anak tadi untuk mendapatkan kesejahteraan yang memang sudah menjadi hak mereka.

Panti asuhan merupakan salah satu tempat untuk membina dan merehabilitasikembali kondisi anak yatim, baik fisik, mental maupun kehidupan sosialnya. Seperti yang di artikan dalam KBBI dimana panti diartikan sebagai

rumah tinggal dan asuhan adalah merawat sehingga panti asuhan ini adalah sebuah tempat atau rumah tinggal dimana anak yatim dan piatu di asuh atau dirawat. Poerwadarminto, (1982:710) mengemukakan bahwa panti, yaitu: rumah, tempat(kediaman) asuhan anak/orang tua. Sedangkan menurut Direktorat Bina Pelayanan Sosial Anak (2004:4) Panti Asuhan anak adalah suatu lembaga pelayanan profesional yang bertanggung jawab memberikan pengasuhan dan pelayanan pengganti fungsi orang tua kepada anak. Menurut Departemen Sosial RI (1995:4) tujuan penyelenggaraan panti asuhan yaitu: Tersedianya pelayanan kepada anak dengan cara membantu membimbing anak agar menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup layak dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya, keluarga maupun masyarakat. Terpenuhiya kebutuhan anak akan kelangsungan hidup, untuk tumbuh kembang dan memperoleh perlindungan, antara lain dengan menghindarkan anak dari kemungkinan ketelantaran pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, sosialnya sehingga memungkinkannya untuk tumbuh kembang secara wajar. Terbantunya anak dalam mempersiapkan pengembangan potensi dan kemampuannya secara memadai dalam rangka memberikan bekal untuk kehidupan dan penghidupannya dimasa depan.

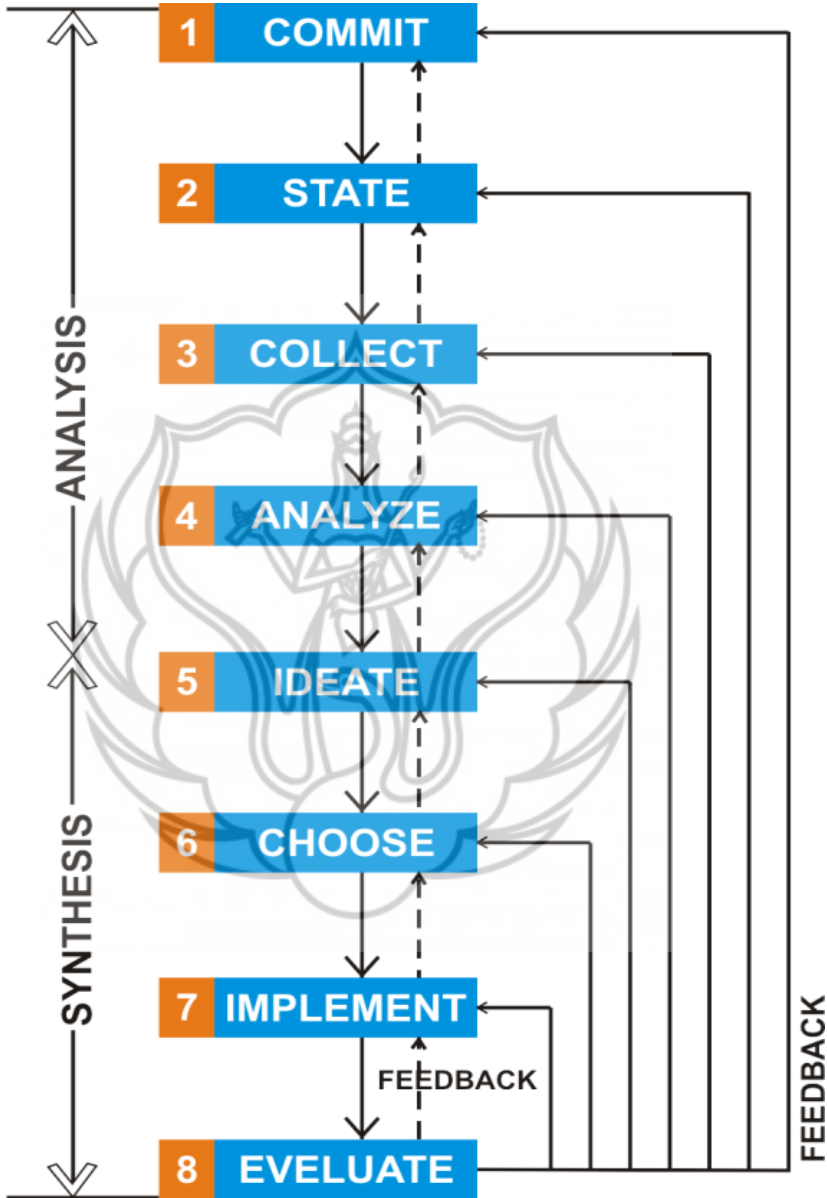
Perhimpunan Vincentius Jakarta juga telah lama terlibat dalam membantu anak-anak yatim piatu. Dalam sejarah panjangnya yang dahulu bernama BATAVIA'S VINCENTIUS VERENIGING memulai kontribusinya terhadap anak yatim piatu di tahun 1862 yang kemudian terus berlanjut hingga sekarang ini dan berganti nama menjadi Perhimpunan Vincentius Jakarta (PVJ). PVJ ini

sendiri mengelola 4 panti asuhan yaitu Panti Asuhan Vincentius Putra (1910), Panti Asuhan Vincentius Putri (1938), Panti Asuhan Desa Putra (1947) dan Panti Asuhan Si Boncel (1972). Panti asuhan naungan Perhimpunan Vincentius Jakarta ini tentu mempunyai tujuan yaitu memberi perawatan dan pendidikan bagi anak yatim-piatu, anak miskin dan anak terlantar. Tidak hanya pendidikan formil tetapi juga pendidikan mengenai keterampilan dan pembinaan rohani. Kesehatan dan kesejahteraan para anak-anak juga diperhatikan secara baik. Panti Asuhan Vincentius Putra bertempat di sebuah bangunan peninggalan Belanda dimana sekarang menjadi sebuah panti asuhan untuk anak-anak SD hingga STM. Panti Asuhan Vincentius Putra juga memiliki sekolah dan gereja yang berada tepat dibelakang bangunan panti asuhan.

Latar Belakang anak-anak yang berada di Panti Asuhan Vincentius Putra ini tentunya akan beragam dan mereka akan tinggal di dalam satu atap. Mereka akan saling bertatap muka, melakukan kegiatan yang relative terjadi di suatu ruangan yang sama. Tidak menuntut kemungkinan beberapa anak akan merasa canggung satu sama lain dan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi. Ruangan pun menjadi fungsi tambahan yaitu tidak hanya sebagai tempat untuk beraktivitas tapi juga untuk meningkatkan suasana bersosialisasi. Maka dari itu pentingnya bagi kita untuk mengolah ruangan-ruangan di panti asuhan dengan baik sehingga karakter dari anak-anak panti asuhan ini pun bisa dibentuk dan dibina.

B. METODE DESAIN

1. Pola Pikir Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior Panti Asuhan Vincentius Putra pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Pada tahap pertama yaitu *programming* yang merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1.1):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide berupa skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

